

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

на дополнительный отбор в сборную Самарской области

Компетенция “Веб-технологии”

ОСНОВНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

По завершении выполнения задания, работа оценивается экспертами и не может быть более изменена.

Только файлы, которые расположены на сервере будут учитываться экспертами.

- **МАТЕРИАЛЫ**

Исходные материалы представлены на сервере в папке **media**

- **О ФИРМЕ**

ОАО «Покусись на марс» была основана в 2015 году в технопарке жигулевская долина. Основатели компании совершенно случайно, при попытке высадить макаку-героя на луне, наткнулись на формулу совершенно нового вида перемещения в пространстве, позволяющую обычным космическим челнокам преодолевать расстояние от Земли до Марса за 1 день, причем экипаж челнока и пассажиры не подвергались опасному воздействию невесомости и перегрузкам при старте и торможении.

Фирма ОАО «Покусись на марс», стояла у истоков марсианского туризма и имеет исключительное право осуществлять перевозки туристов на планету. Для этих целей был разработан космический аппарат «Мокрый воробей 1». Данный космический аппарат имеет 3 салона:

- Класс «Люкс» – 10 посадочных мест;
- «Эконом» класс – 80 посадочных мест;
- Класс «Зеро» – 10 мест **без кресел**, для проигравших абсолютно все на Марсе.

Лаконичность должна присутствовать во всем. Респектабельным клиентам должно быть легко и просто на нашем сайте. Они не должны ломать голову про то, как сделать заказ. Основной приоритет – реализация билетов на космический аппарат, и чем проще и быстрее – тем лучше.

Модуль 1

Программирование на стороне клиента и сервера

Время выполнения: 3 часа

ЗАДАНИЕ

Компании ОАО «Покусись на марс» был сверстан макет сайта известным дизайнером. Теперь вашей задачей будет “оживить” его дизайн-макет и сделать его полноценным сайтом с возможностью бронирования мест на космическом корабле. Но заказчик по неизвестным нам причинам захотел, чтобы его сайт был создан с использованием только «чистых» нативных элементов. Поэтому Вам разрешается использовать для своей работы только чистый код, без использования дополнительных фреймворков, библиотек и тп.

**Использование фреймворков и библиотек категорически запрещено.
Необходимо реализовать данную работу на нативном языке.**

• ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ

Вам необходимо реализовать следующий функционал:

Для гостей сайта

Для гостей сайта необходимо реализовать следующие возможности:

- возможность просмотра страниц:
 - Главная страница: Форма авторизации
 - Забронировать место

Контент на указанные страницы должен загружаться из базы данных

- возможность осуществить регистрацию на сайте. Для регистрации пользователя необходимо запросить уникальные данные: e-mail пользователя, логин и пароль.
- Гости сайта не могут бронировать место на шатле, пока не будут зарегистрированы

Для зарегистрированных пользователей

Для зарегистрированных пользователей необходимо реализовать следующие возможности:

- возможность авторизации при помощи логина и пароля;
- просмотр всех доступных рейсов шаттла
- возможность осуществления бронирования мест до 3 билетов с одной учётной записи (при бронировании необходимо запросить следующие данные : ФИО, № паспорта). **Забронировать на одно одного и того же человека 2 места нельзя.**
- возможность отказа от ранее забронированных мест;
- возможность оставить отзывы к туру;
- при бронировании посадочное место выбирается пользователем

Участникам необходимо зарегистрировать демо-пользователя с логином «user» и паролем «user».

Основные требования к заданию

- вводимые данные должны проверяться на соответствие формату (Email валиден);
- логин и пользовательский e-mail – уникальные данные, не должны повторяться;
- пароли должны храниться в закодированном виде;
- URL должны быть «чистыми», по правилу ЧПУ (Человеку Понятные URL-ы, удобные для восприятия человеком, без использования знака "?" и переменных после него);
- Необходимы комментарии к блокам кода с описанием того что реализуется в том или ином блоке;
- Бронирование должно сопровождаться визуальными изменениями состояния мест на макете космического аппарата.
- Каждое место на макете космического аппарата должно визуально соответствовать своему состоянию: свободно, не доступно, забронировано вами.
- Общее количество свободных мест должно отображаться в реальном времени на специальном табло на макете звездолета.
- Обязательно использование технологии Ajax при бронировании и отмене бронирования.

Часть 2. Панель администратора

ЗАДАНИЕ

Компания ОАО «Покусись на марс» была довольна вашим приложением по бронированию билетов и решила заказать у вас административную часть.

• ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ

Панель администратора должна располагаться по адресу *"ваша_панка/admin-panel"* и работать независимо от приложения из модуля 2. Также необходимо создать учетную запись администратора с логином *"admin"* и паролем *"wsr123"*.

Вам необходимо реализовать следующий функционал:

Для неавторизованного пользователя

Неавторизованным пользователям недоступен функционал администратора.

Пользователь лишь видит форму авторизации в административную панель

Для авторизованного пользователя

Панель администратора содержит визуализированный план шаттла, в котором реализованы следующие возможности:

Управление посадкой пассажиров:

- Просмотр занятых и свободных мест
- Изменение места пассажира средством drag and drop на макете шаттла
 - Переместить клиента на занятое место нельзя
 - Переместить клиента из класса "Эконом" в "Зеро" и из класса "Люкс" в "Эконом" нельзя. Можно перемещать только по своему классу, либо на классы выше
 - Удаление брони средством перемещения занятого места в корзину

Управление рейсами:

- Создание рейсов космического корабля
- Удаление рейсов космического корабля

Управление комментариями

- Список комментариев с пагинацией
- Кнопка удаления на каждом комментарии

Должна быть предусмотрен функционал завершения сессии (кнопка "Выход").